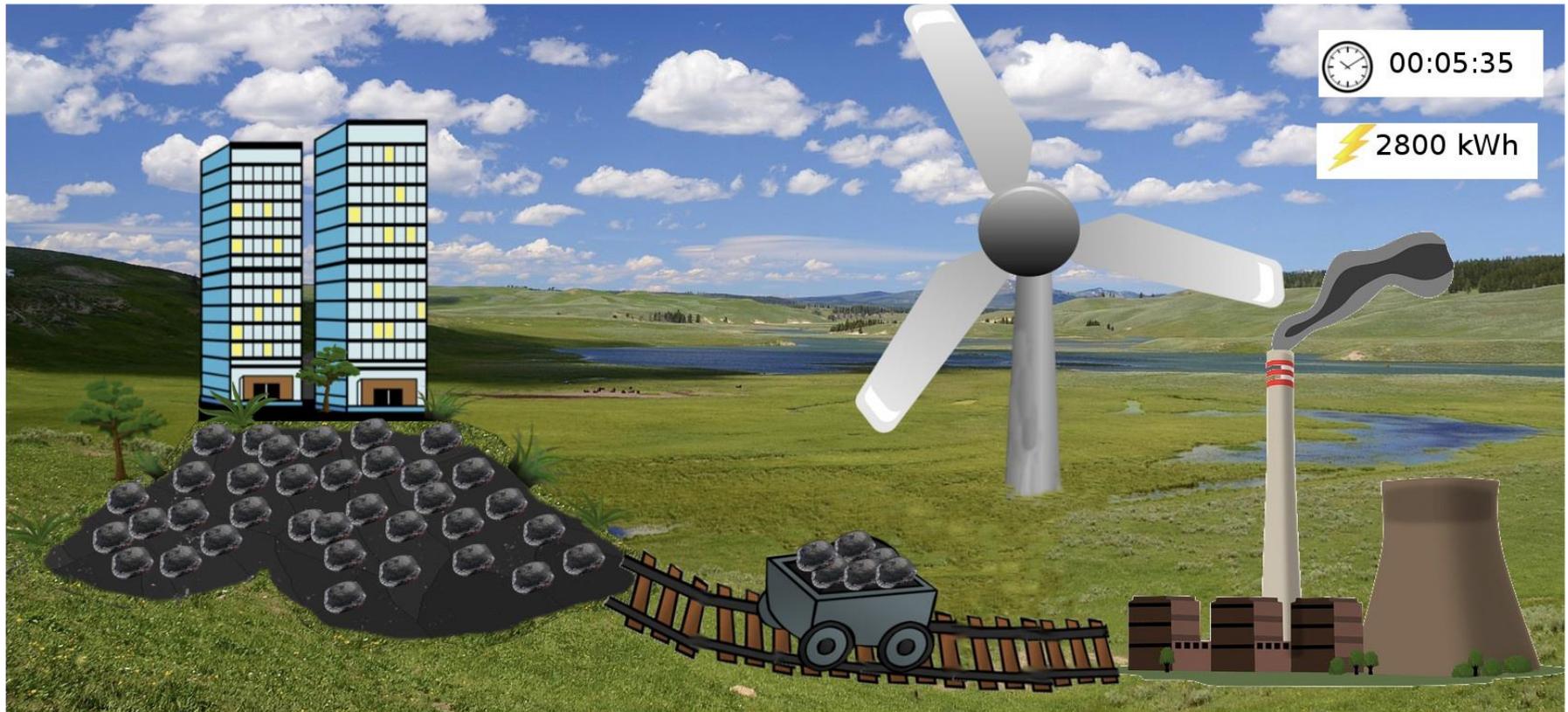




: Spielerisch zu mehr Nachhaltigkeit –

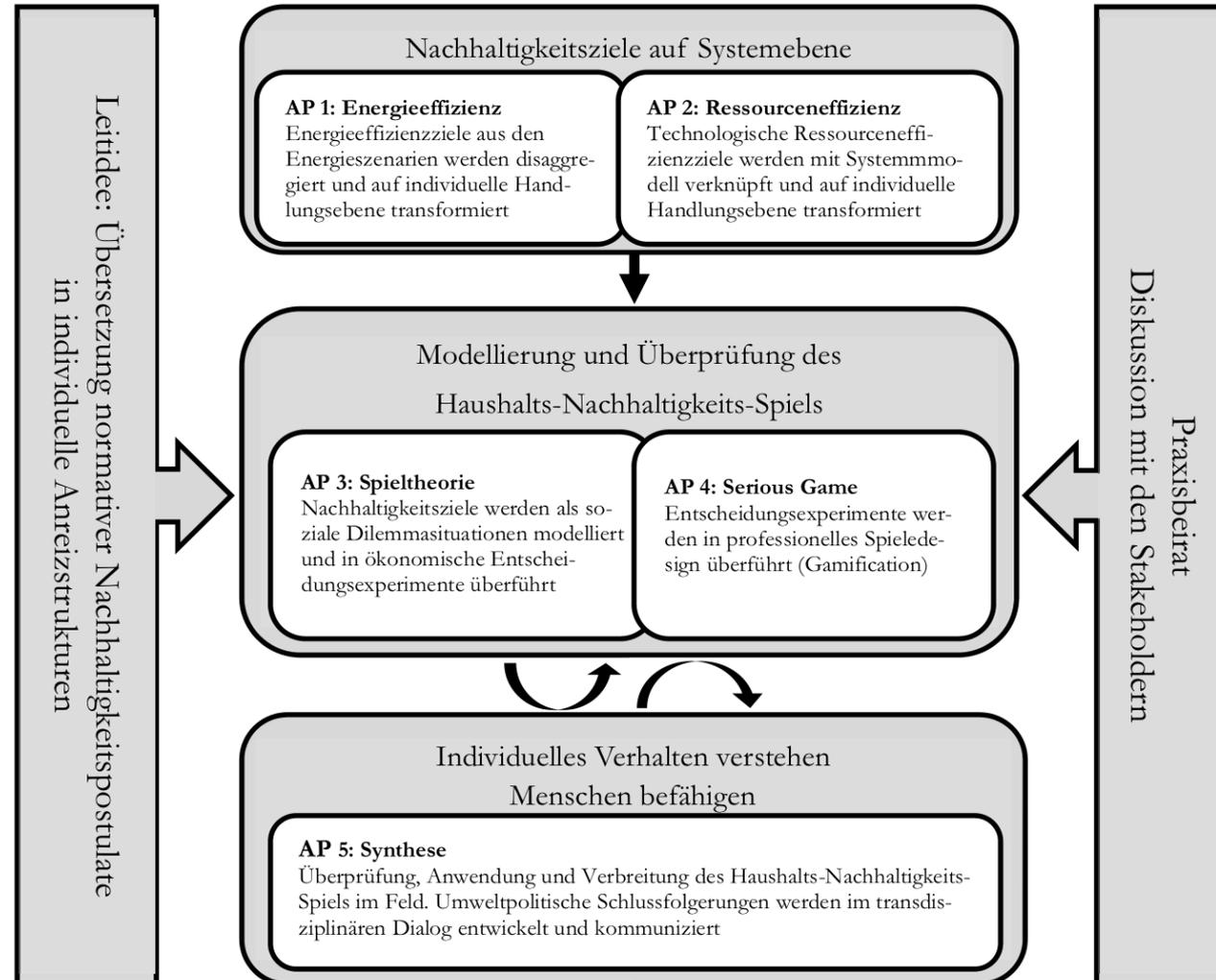
Wie Gamification bei der Akzeptanz-Forschung helfen kann



Das GAME-Projekt - Übersicht

Ziele der ‚Gamifizierung‘

- Validität der Spieltheoretischen Erkenntnisse durch Erlebnischarakter erhöhen
- Immersion steigern
- Subject („Probanden“)-Pool erweitern
- Verhaltensänderung herbeiführen





Game-Projekt - Elemente

- Kollektive Nachhaltigkeitsziele und individuelles Verhalten
 - Handlungsmöglichkeiten aus Energie- und Ressourcensektor identifizieren
 - Kosten- und Nutzenfunktionen identifizieren
- Verhaltensökonomik und Spieltheorie als Kern der empirischen Akzeptanzforschung
 - Übersetzung normativer Ziele in individuelle Abwägungs- und Entscheidungszusammenhänge (Opportunitätskosten / Kooperationsbereitschaft)
 - Gestaltungsparameter des institutionellen Entscheidungsumfeld identifizieren
- Gamification der Entscheidungsdimension
 - Erfahrungs- und Erlebnishintergrund spielerisch erfahrbar zu machen
 - Vorteilhaftes Verhalten motivieren



Stand der Wissenschaft

- Energieeffizienz
 - ‚Energieszenarien Niedersachsen 2050‘
 - ...
- Ressourceneffizienz
 - REWIMET- Tagung
 - ...
- Spieltheorie
 - AKZEPTANZ-Projekt
 - ...



‘Previous Work’ - Nachhaltigkeitsspiel ‘Ökopololy’

Frankfurter Allgemeine

HERAUSGEGEBEN VON GERALD BRAUNBERGER, WERNER D'INKA, JÜRGEN KAUBE, BERTHOLD KOHLER



Frankfurt am Main 18°

THEMEN DES TAGES

IRAN DROHT AMERIKA

DIE NEUE APPLE WATCH IM TEST

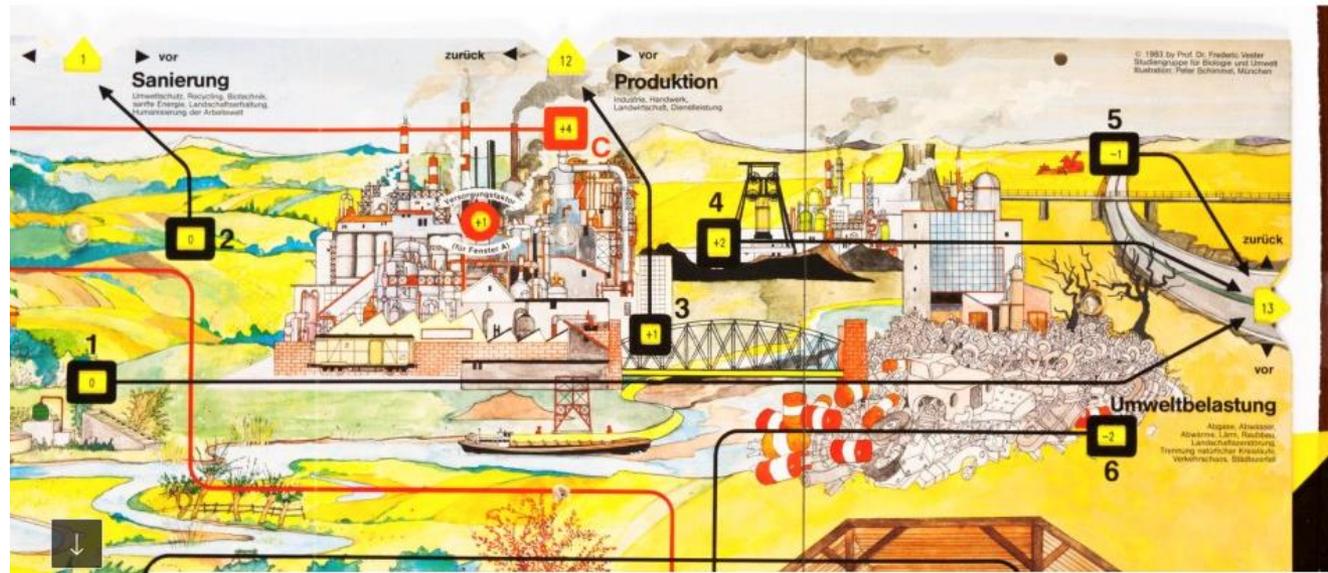
KLOPP IN RACE

PODCASTS

ÖKOLOPOLY

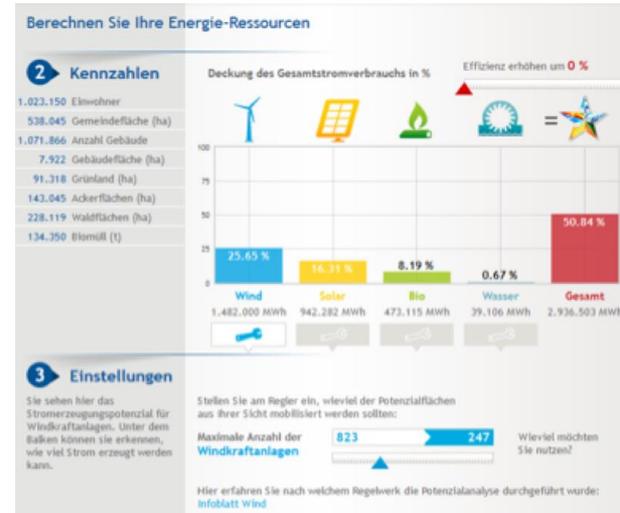
Ein Spiel mit den Grenzen

VON EVA BERENDSEN - AKTUALISIERT AM 03.03.2012 - 19:23

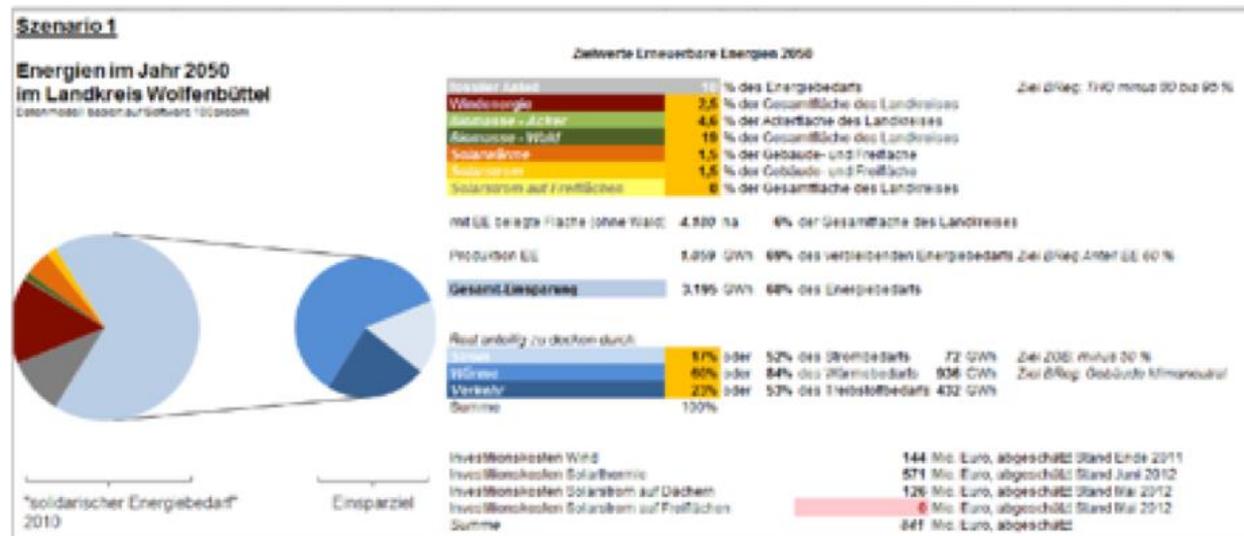


Beispiele - ‚Serious Games‘

- Potenzialrechner (Mittelhessen)

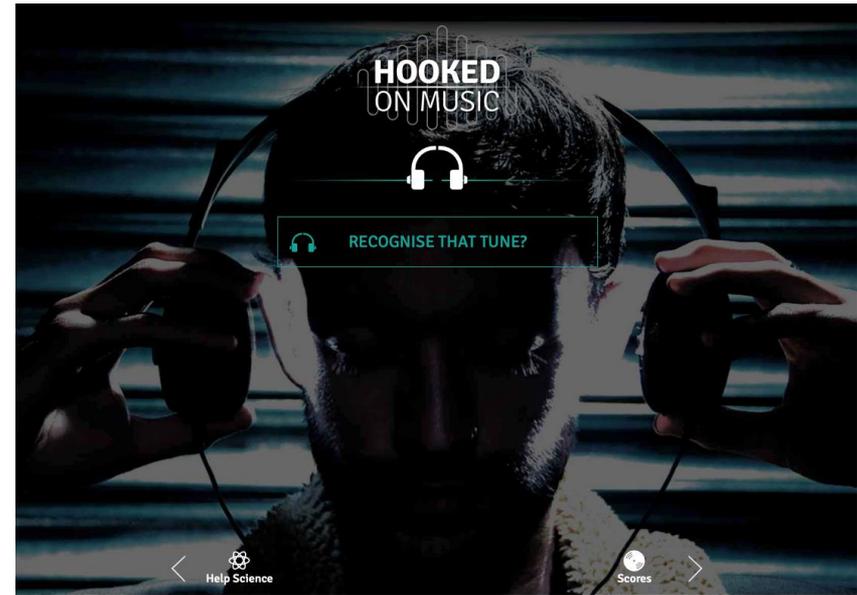


- SIMWATT



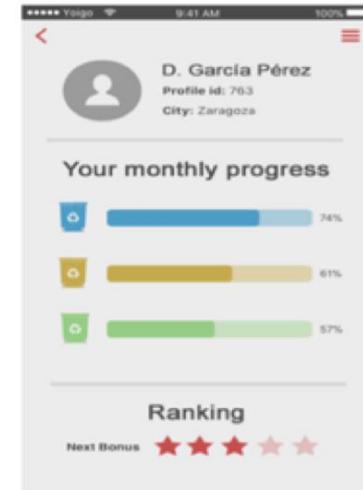
Beispiele - ‚Serious Games‘

- Hooked
 - www.hookedonmusic.org.uk
- Americas Army
 - www.americasarmy.com



Gamifizierung im Recycling

- Briones et. al.: ‚Use of Gamification Techniques to Encourage Garbage Recycling. A Smart City Approach‘
 - Intelligente Müllbehälter
 - Rabattieren der Müllgebühren bei Zielerreichung
 - 17,2% Erhöhung der Recyclingquote in Experiment in Zaragoza
- University of British Columbia: ‚Online game trains players how to sort waste correctly‘ (<https://psych.ubc.ca/news/online-game-trains-players-how-to-sort-waste-correctly/>)
- Virtuelle Verpackung (Vir2Pac - <http://www.vir2pac.com>)
 - Vermeidung von (problematischen) Verpackungsabfällen durch Augmented-Reality-Methoden





Work in Progress im Serious Game Arbeitspaket

- Verbesserung der Immersion einfacher Spiele
 - u.a. ‚Georeferenzierung‘
- (Virtuelle) Belohnungssysteme
 - u.a. Bestenliste, Anerkennung der Community („Likes“), ‚Nachhaltigkeits-Tracker‘
 - Blockchain
- (Automatische) Datenerhebung
 - Erkenntnisgewinn
 - Adaption der ‚Spiele‘ (Treatmentgestaltung)
 - Variation der ‚Spiele‘

- www.tucost-game.de

